

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
EUCS KARYAWAN DI UPT PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN PURWOKERTO
MENGUNAKAN REGRESI**

oleh :

Didit Suhartono, Kusri, Hanif Al Fatta

Dosen Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Purwokerto

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Analisis Pengaruh Pemanfaatan Sistem Informasi, Brainware Dan CSE Terhadap EUCS Karyawan Di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pemanfaatan sistem informasi perpustakaan, brainware dan computer self efficacy terhadap end user computing satisfaction serta untuk memberikan rekomendasi terhadap peningkatan end user computing satisfaction di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto. Jenis penelitian ini adalah asosiatif, sasaran penelitian adalah pengguna sistem informasi perpustakaan di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto pada bulan Juli 2012. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah pegawai UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto. Alat analisis yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, analisis regresi berganda, uji F dan uji t. Hasil analisis regresi menunjukkan persamaan sebagai berikut : $Y = -3,554 + 0,150 X_1 + 0,269 X_2 + 0,243 X_3$. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pertama pemanfaatan sistem informasi perpustakaan mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap end user computing satisfaction. Kedua brainware mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap end user computing satisfaction. Ketiga computer self efficacy mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap end user computing satisfaction. Keempat faktor brainware memberikan pengaruh paling besar terhadap end user computing satisfaction. Kelima rekomendasi yang dapat diberikan untuk memperbaiki end user computing satisfaction di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto adalah dengan lebih memprioritaskan faktor brainware.

Kata Kunci : Pemanfaatan Sistem Informasi, Brainware, CSE, EUCS

A. PENDAHULUAN

Banyak kajian yang dilakukan perpustakaan untuk mengetahui apa yang sebenarnya menjadi kebutuhan pengguna (*user need*). Kajian ini disebut sebagai *user studies*, yang sangat intens dilakukan oleh perpustakaan di

negara maju. Tidak hanya itu, kajian juga meluas kepada kajian perilaku pengguna yang disebut sebagai user *behavior studies*. Menurut Cook (Jogiyanto, 2008) terdapat empat fokus kajian perilaku pengguna yaitu:

1. Perilaku informasi (*information behavior*) yang merupakan keseluruhan perilaku yang berkaitan dengan sumber dan saluran informasi, termasuk perilaku pencarian dan penggunaan informasi baik secara aktif maupun pasif. Menonton TV dapat dianggap sebagai perilaku informasi, demikian pula komunikasi antar-muka.
2. Perilaku penemuan informasi (*information seeking behavior*) merupakan upaya menemukan informasi dengan tujuan tertentu sebagai akibat dari adanya kebutuhan untuk memenuhi tujuan tertentu. Dalam upaya ini, seseorang bisa saja berinteraksi dengan sistem informasi hastawi (surat kabar, sebuah perpustakaan) atau berbasis komputer (misalnya internet).
3. Perilaku pencarian informasi (*information searching behavior*) merupakan perilaku di tingkat mikro, berupa perilaku mencari yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan sistem informasi. Perilaku ini terdiri dari berbagai bentuk interaksi dengan sistem, baik di tingkat interaksi dengan komputer (misalnya penggunaan mouse, atau tindakan mengklik sebuah link), maupun di tingkat intelektual dan mental, misalnya penggunaan strategi Boolean atau keputusan memilih buku yang paling relevan di antara sederetan buku di rak perpustakaan.
4. Perilaku penggunaan informasi (*information user behavior*) terdiri dari tindakan-tindakan fisik maupun mental yang dilakukan seseorang ketika menggabungkan informasi yang ditemukannya dengan pengetahuan dasar yang sudah ia miliki sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh beberapa perguruan tinggi di luar negeri mempunyai tujuan yang berbeda-beda. *Glasgow Caledonian University Library*, misalnya, melakukan survei kepada pengguna perpustakaan sebagai bagian dari program evaluasi berkala. *The University of Northern Rod Library* melakukan survei sebagai bagian dari kegiatan pemasaran yang komprehensif (Pramuka dan Adawiyah, 2008) (Pramuka dan Adawiyah,

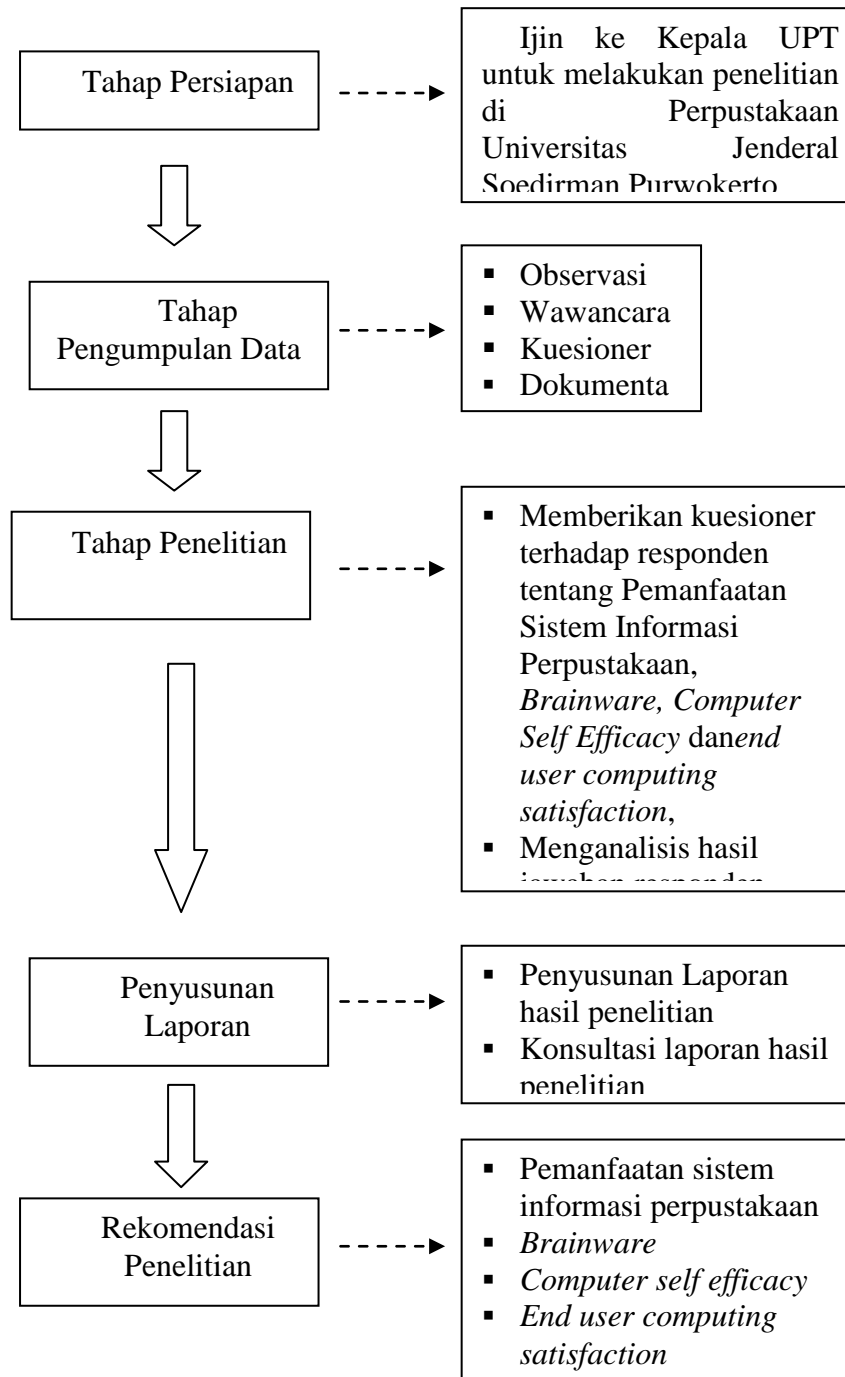
2008). Terdapat juga tren penelitian yang bertujuan untuk mengukur kinerja perpustakaan secara menyeluruh, yang bertujuan untuk menjelaskan informasi khusus pada topik yang kontroversial seperti peran teknologi dalam pengelolaan perpustakaan (Ishak, 2008). Untuk itu pengelola perpustakaan harus menyediakan pelayanan sesuai dengan keinginan dari pengguna.

Banyak peneliti juga telah menyelidiki keterlibatan pengguna. Mereka percaya bahwa keterlibatan mempengaruhi kriteria kunci seperti kualitas sistem, kepuasan pengguna dan penggunaan sistem (Ives dan Olson 1984), Bruwer (1984) dan Hirschheim (1985) dalam Dastgir dan Mortezaie (2012). Mereka percaya bahwa keterlibatan pengguna dalam proses pengembangan sistem mempunyai pengaruh positif terhadap kepuasan atas *Computerize Based Information System* (CBIS). Chandrarin dan Indriantoro, 1997; Setianingsih dan Indriantoro, 1998; Restuningdiah dan Indriantoro, 2000; Suryaningrum, 2003; dan Lau, 2003 menyatakan partisipasi pengguna memiliki hubungan langsung dengan kepuasan pengguna (Ilias, 2008).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Apakah pemanfaatan sistem informasi perpustakaan mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto ? 2) Apakah *brainware* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto ? 3) Apakah *computer self efficacy* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto ? 4) Faktor manakah yang memberikan pengaruh paling besar terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto ? 5) Rekomendasi apakah yang dapat diberikan untuk memperbaiki *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto ?

B. KERANGKA PEMIKIRAN

Adapun skema penelitian yang dilakukan di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

C. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah asosiatif, karena dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui hubungan atau pengaruh dari variabel-variabel yang diteliti (Sugiyono, 2009). Sasaran penelitian adalah pengguna sistem informasi perpustakaan di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto pada bulan Juli 2012. Lokasi penelitian dilaksanakan di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Menurut Singarimbun dan Effendi (2009) metode survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok.

Populasi dalam penelitian ini adalah pegawai di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto. Alat pengukuran variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengukuran data interval. Pengukuran variabel dilakukan dengan menggunakan skala interval dalam bentuk *checklist*. Data yang bersifat interval dapat dihasilkan dengan suatu teknik, yaitu Skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan sangat negatif dimana sangat baik diberi skor 5, baik diberi skor 4, kurang baik diberi skor 3, tidak baik diberi skor 2 dan sangat tidak baik diberi skor 1. Sedangkan alat analisis yang digunakan adalah analisis regresi berganda (Sugiyono, 2009).

D. PEMBAHASAN

1. Pengujian Hipotesis

a. Analisis Regresi Berganda

Pengujian hipotesis pertama, kedua dan ketiga menggunakan teknik analisis regresi linier berganda. Hasil analisis regresi berganda diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Koefisien Regresi dan Pengujiannya dengan Uji t dan Uji F

Variabel	Koefisien regresi	t hitung	t tabel	Sig.
Konstanta	-3,554			
X1	0,150	2,255	2,009	0,029
X2	0,269	3,118		0,003
X3	0,243	2,766		0,008
R ²	0,467			
= F hitung	13,429			0,000
= F tabel (α=5%)	3,183			
=				

$$Y = -3,554 + 0,150 X_1 + 0,269 X_2 + 0,243 X_3$$

Persamaan garis regresi tersebut memberikan arti sebagai berikut :

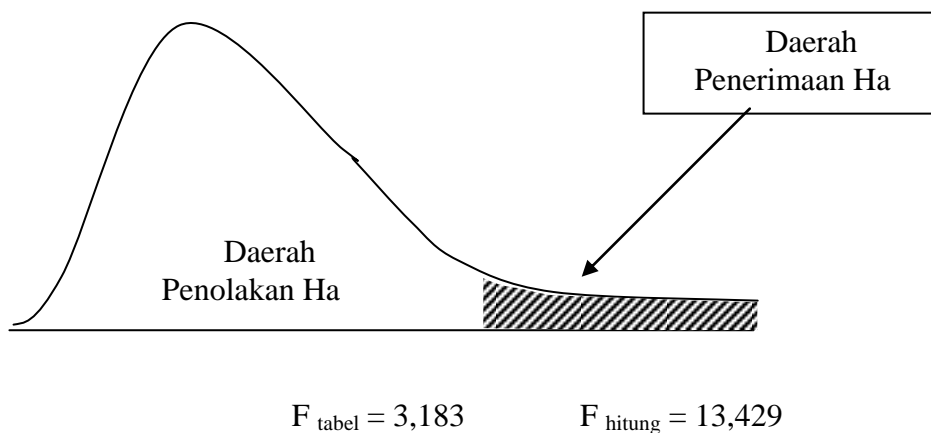
- a. = -3,554 apabila variabel pemanfaatan sistem informasi perpustakaan, *brainware* dan *computer self efficacy* bernilai nol (0) maka nilai konstanta akan bernilai -3,554. Untuk itu agar *end user computing satisfaction* tinggi perlu diperhatikan faktor pemanfaatan sistem informasi perpustakaan, *brainware* dan *computer self efficacy*.
- b₁ = 0,150 apabila variabel *brainware* dan *computer self efficacy* dianggap tetap maka setiap kenaikan pada variabel pemanfaatan sistem informasi perpustakaan sebesar satu satuan akan meningkatkan *end user computing satisfaction* sebesar 0,150 atau peningkatan pemanfaatan sistem informasi perpustakaan pegawai akan diikuti oleh meningkatnya *end user computing satisfaction*.
- b₂ = 0,269 apabila variabel pemanfaatan sistem informasi perpustakaan dan *computer self efficacy* dianggap tetap maka setiap kenaikan pada variabel *brainware* sebesar satu satuan akan meningkatkan *end user computing satisfaction* sebesar 0,269

atau peningkatan *brainware* akan diikuti oleh meningkatnya *end user computing satisfaction*.

$b_3 = 0,243$ apabila variabel pemanfaatan sistem informasi perpustakaan dan *brainware* dianggap tetap maka setiap kenaikan pada variabel *computer self efficacy* sebesar satu satuan akan meningkatkan *end user computing satisfaction* sebesar 0,243 atau peningkatan *computer self efficacy* akan diikuti oleh meningkatnya *end user computing satisfaction*.

b. Uji F

Pengujian pengaruh pemanfaatan sistem informasi perpustakaan, *brainware* dan *computer self efficacy* secara bersama-sama terhadap *end user computing satisfaction* digunakan uji F. Nilai F hitung diketahui sebesar 13,429, sedangkan nilai F tabel dengan menggunakan taraf signifikansi 95 persen ($\alpha = 0,05$) dan derajat bebas (2; 50) diketahui sebesar 3,183. Nilai F hitung yang lebih besar dari nilai F tabel ($13,429 > 3,183$) tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan sistem informasi perpustakaan, *brainware* dan *computer self efficacy* secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *end user computing satisfaction*. Dalam grafik dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Kurva uji F

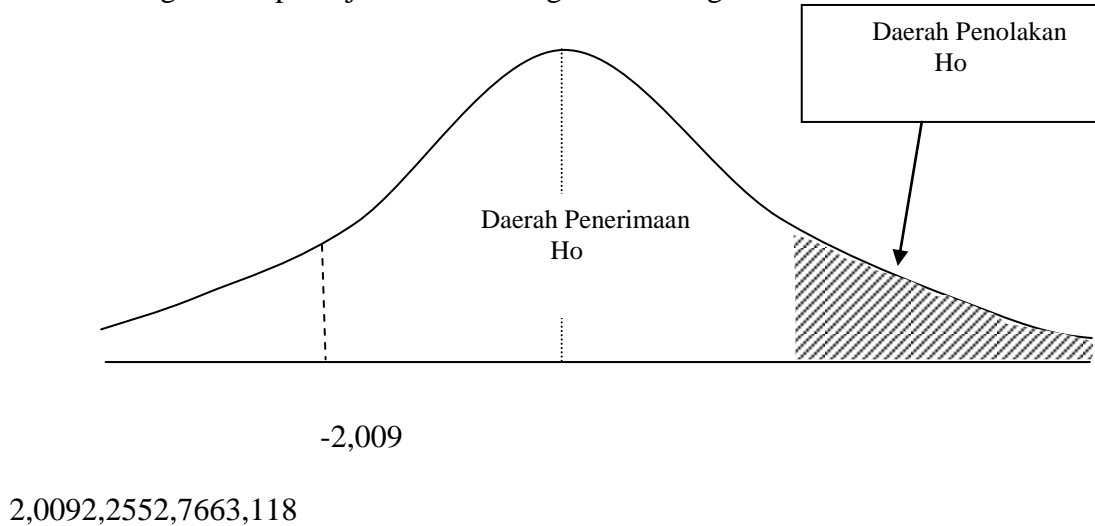
c. Uji t

Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan sistem informasi perpustakaan, *brainware* dan *computer self efficacy* secara parsial terhadap *end user computing satisfaction* digunakan uji t .

- a. Nilai t hitung pemanfaatan sistem informasi perpustakaan sebesar 2,255. Nilai t tabel untuk tingkat signifikansi 95% dan $\alpha = 0,05$ sebesar 2,009, jadi t hitung > t tabel. Dengan demikian dapat diartikan ada pengaruh yang signifikan dari variabel pemanfaatan sistem informasi perpustakaan terhadap *end user computing satisfaction*. Sehingga **hipotesis pertama** yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan sistem informasi perpustakaan terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto **dapat diterima**.
- b. Nilai pengujian koefisien regresi dengan uji t menunjukkan nilai t hitung *brainware* sebesar 3,118. Nilai t tabel untuk tingkat signifikansi 95% dan $\alpha = 0,05$ sebesar 2,009 , jadi t hitung > t tabel. Dengan demikian dapat diartikan ada pengaruh yang signifikan dari variabel *brainware* terhadap *end user computing satisfaction*. Sehingga **hipotesis kedua** yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan *brainware* terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto **dapat diterima**.
- c. Nilai t hitung *computer self efficacy* sebesar 2,766. Nilai t tabel untuk tingkat signifikansi 95% dan $\alpha = 0,05$ sebesar 2,009, jadi t hitung > t tabel. Dengan demikian dapat diartikan ada pengaruh yang signifikan dari variabel *computer self efficacy* terhadap *end user computing satisfaction*. Sehingga **hipotesis ketiga** yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan *computer self efficacy* terhadap *end user computing satisfaction* di UPT

Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto **dapat diterima.**

Secara grafik dapat dijelaskan dalam gambar sebagai berikut :



Gambar 3. Kurva normal uji t

d. Nilai Koefisien Determinasi

Nilai koefisien determinasi diketahui sebesar 0,467 (*R Square*), artinya bahwa variasi nilai *end user computing satisfaction* sebesar 46,70 persen dapat dijelaskan oleh variabel pemanfaatan sistem informasi perpustakaan, *brainware* dan *computer self efficacy*, sedangkan sisanya sebesar 53,30 persen dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

2. Perhitungan Elastisitas

Untuk mengetahui variabel yang paling berpengaruh terhadap *end user computing satisfaction* digunakan perhitungan elastisitas. Hasil perhitungan elastisitas diperoleh nilai elastisitas untuk setiap variabel sebagai berikut.

Tabel 2. Ringkasan hasil perhitungan elastisitas

Variabel	Koef. Regresi	Rata-Rata	Elastisitas
Pemanfaatan sistem informasi perpustakaan (X_1)	0,150	49,10	0,355

<i>Brainware</i> (X_2)	0,269	33,02	0,428
<i>Computer self efficacy</i> (X_3)	0,243	33,02	0,387
<i>End user computing satisfaction</i> (Y)		20,74	

Berdasarkan pada perhitungan elastisitas diketahui bahwa nilai elastisitas yang terbesar adalah untuk variabel *brainware* (X_2). Hal ini berarti bahwa *brainware* merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap *end user computing satisfaction* dibandingkan dengan variabel pemanfaatan sistem informasi perpustakaan dan *computer self efficacy*. Dengan demikian **hipotesis keempat** yang menyatakan bahwa Faktor *brainware* pegawai memberikan pengaruh paling besar terhadap *end user computing satisfaction* Di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto **dapat diterima**.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan
 - a. Pemanfaatan sistem informasi perpustakaan mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto.
 - b. *Brainware* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto .
 - c. *Computer self efficacy* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto.
 - d. Faktor *brainware* memberikan pengaruh paling besar terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto.

- e. Rekomendasi yang dapat diberikan untuk memperbaiki *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto adalah dengan lebih memprioritaskan faktor *brainware*.

2. SARAN

- a. Untuk meningkatkan *end user computing satisfaction* hal yang perlu diperhatikan adalah pemanfaatan sistem informasi perpustakaan, *brainware* dan terhadap *end user computing satisfaction* di UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto.
- b. Untuk meningkatkan pemanfaatan sistem informasi perpustakaan hal yang perlu diperhatikan adalah peningkatan pemanfaatan sistem informasi untuk menghemat biaya, merubah cara organisasi melakukan bisnis, meningkatkan daya saing atau menciptakan keunggulan strategis, memungkinkan penyelarasan tujuan organisasi, membangun hubungan dengan pihak luar, memperbaiki informasi manajemen untuk perencanaan strategis, meningkatkan kredibilitas dan nama baik organisasi, membantu pengiriman informasi lebih cepat, menyajikan informasi dengan lebih tepat, meningkatkan volume informasi, memberikan jasa yang lebih baik kepada pelanggan dan meningkatkan produktivitas karyawan.
- c. Untuk meningkatkan *brainware* hal yang perlu diperhatikan adalah pengetahuan dan ketrampilan pengguna sistem informasi.
- d. Untuk meningkatkan *computer self efficacy* hal yang perlu diperhatikan adalah tingkat kepercayaan menggunakan sistem informasi perpustakaan walaupun tidak ada seorangpun di sekitar yang memberitahu apa yang harus dilakukan, tingkat kepercayaan menggunakan sistem informasi perpustakaan walaupun belum pernah menggunakan paket sistem informasi perpustakaan seperti itu sebelumnya, tingkat kepercayaan menggunakan sistem informasi perpustakaan jika mempunyai buku petunjuk untuk rujukan, tingkat kepercayaan menggunakan sistem informasi perpustakaan jika

menemukan orang lain menggunakan sistem informasi perpustakaan, tingkat kepercayaan menggunakan sistem informasi perpustakaan jika meminta bantuan dari seseorang, tingkat kepercayaan menggunakan sistem informasi perpustakaan jika orang lain telah menolong untuk memulainya, tingkat kepercayaan menggunakan sistem informasi perpustakaan jika memiliki banyak waktu untuk menyelesaikan pekerjaan dengan sistem informasi perpustakaan yang tersedia dan tingkat kepercayaan menggunakan sistem informasi perpustakaan jika mempunyai fasilitas yang membantu.

DAFTAR PUSTAKA

- Dastgir Dan Mortezaie, 2012, Factors Affecting The End-User Computing *Satisfaction* , *Business Intelligence Journal*, July, 2012 Vol. 5 No. 2
- Ilias, Azleen, 2008, The End-user Computing *Satisfaction* (EUCS) On Computerized Accounting System (CAS): How They Perceived?, *Journal of Internet Banking and Commerce*, April 2008, vol. 13, no. 1
- Ilias et. al, 2009, End-User Computing *Satisfaction* (EUCS)in Computerised Accounting System (CAS):Which the Critical Factors? A Case in Malaysia, *Computer and Information Science*, Vol. 2, No. 1
- Ishak, 2008, Pengelolaan Perpustakaan Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 4, No. 2, Desember 2008
- Jogiyanto, 2008, *Sistem Informasi Keperilakuan*, Andi, Yogyakarta
- _____. 2010, *Analysis & Desain Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta
- Pramuka, Bambang Agus dan Adawiyah, 2008, *Persepsi Pengguna Terhadap Mutu Pelayanan Perpustakaan (Libqual) Perguruan Tinggi di Kabupaten Banyumas*, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto
- Singarimbun, M. , Effendi S. , 2009, *Metode Penelitian Survey*, LP3ES, Jakarta
- Sugiyono, 2009, *Statistik Untuk Penelitian*, CV Alfabeta, Bandung